

LA DISOLUCIÓN MANIERISTA DEL RELATO SIMBÓLICO EN *Matrix Reloaded*

Víctor Lope Salvador y José María López Reyes

Universidad Complutense de Madrid

La presente comunicación se abastece esencialmente de los trabajos correspondientes a una de las líneas de investigación que viene desarrollando el grupo de investigación ATAD (Análisis del Texto Audiovisual. Desarrollos Teóricos y Metodológicos) dirigido por el catedrático Jesús González Requena y en el que vienen participando Amaya Ortiz de Zárate, Juan García Crego, Tecla González Hortigüela, Lucio Blanco mallada, José Moya Santoyo, Noé Sotelo Herrera, Luisa Moreno Cardenal y Víctor Lope Salvador. También se abastece de la investigación detallada que está realizando José María L. R. sobre las tres películas de la serie *Matrix*.

ATAD está realizando el análisis de las sesenta películas que han recibido mayor afluencia de espectadores entre el año 2000 y el 2005, a razón de diez films por año, para identificar y cuantificar los valores éticos que se localizan en esos relatos cinematográficos. La idea de partida de la investigación es la de que el cine, ya se consuma en las salas, en la televisión o en otros medios, es hoy por hoy la pieza clave a la hora de conformar la subjetividad de los individuos. A través de la experiencia narrativa que las películas ofrecen, los valores éticos dejan de ser percibidos como entidades abstractas y distantes para –a través de su encarnación en los personajes y actos del relato– constituir una manifestación concreta dotada de una intensa carga emocional. La metodología empleada es, en primer lugar, la del estudio narratológico para localizar y describir la estructuración de los relatos, atendiendo especialmente a los trayectos de los personajes en su gestión de conflictos, deseos y tareas. El análisis tiene en cuenta también los aspectos relativos a la escritura fílmica. En lo narratológico, el estudio incorpora la reciente Teoría del Relato de Jesús González Requena incluida en su libro *Clásico, manierista, postclásico. Los modos de representación en el cine de Hollywood*. Esta relevante aportación teórica y metodológica permite distinguir los rasgos que configuran y diferencian un film clásico de uno manierista, o postclásico o vanguardista tanto en lo narratológico como en lo audiovisual. Es precisamente el reconocimiento de esos rasgos el que hemos empleado para el análisis que exponemos en esta comunicación.

Nuestra tesis es la de que en *Matrix Reloaded* (2003) se produce un importante debilitamiento de la estructura simbólica que sustentaba *Matrix* (1999), la primera de la serie. El contexto prospectivista en el que se desarrollan las tres entregas es el de un mundo en el que la humanidad, como consecuencia del desarrollo de las tecnologías de la inteligencia artificial, se encuentra en una situación postapocalíptica. Las máquinas se han hecho autónomas y son capaces de crear un nuevo mundo en el que la especie humana es reducida a mera fuente de energía. Hay por tanto una inversión radical de esa cosmovisión en la que las máquinas se piensan al servicio del hombre para pasar a una situación en la que es el hombre el que ha sido esclavizado por las máquinas. Lo notable de la situación es que las máquinas proporcionan a los hombres

la ilusión de vivir en una realidad similar a la de las sociedades avanzadas a la altura del cambio de siglo, incluyendo cuotas importantes de malestar y sufrimiento. Es una realidad virtual, construida por los ordenadores e inyectada en los cerebros de los hombres. Precisamente esta dimensión de la realidad virtual como espejismo prefabricado para que la gente crea que tiene una vida propia -que hace elecciones, que sufre y que disfruta- es una de las cuestiones que tuvo más impacto entre los espectadores de *Matrix*, eclipsando en parte el hecho de que se trata de un relato de corte clásico en su estructura. Por otro lado se trata de una película con grandes dosis de espectacularidad y representa un hito en la evolución de la tecnología cinematográfica. Pensamos que, junto a esos dos aspectos -el espectáculo y la inquietante temática de la absoluta manipulación de la conciencia- su estructuración como relato simbólico es lo que proporcionó a la primera película un notable éxito de público.

1. La estructura del relato

Podemos concebir la estructura del relato como la articulación de dos estructuras diferenciadas: la estructura de la donación, caracterizada por la relación entre el Destinador que encarna la Ley y destina la Tarea al Sujeto, quien comparece ante ella como su Destinatario, y la estructura de la carencia, en la que el Sujeto, trata de obtener cierto Objeto del que carece.¹

Tal es la definición del relato simbólico que establece Jesús González Requena en su Teoría del Relato. Definición que nos va servir para abordar el análisis de *Matrix*. Vayamos pues a localizar los elementos esenciales que intervienen en la estructura de la donación y en la de la carencia.

En la primera de las tres películas, Morfeo comparece de forma nítida como el Destinador que otorga una tarea a Neo, devolver la libertad a los humanos. La asunción por parte de Neo de tal tarea y el sometimiento a las pruebas que ésta conlleva confieren a éste la función del héroe, alguien que, en esta historia, tiene un nombre: el Elegido.

Hacia el minuto 13, Neo, que está en la oficina de la empresa de software para la que trabaja, recibe una llamada de Morfeo.



Fotograma 1



Fotograma 2

1. GONZÁLEZ R., Jesús: *Clásico, manierista, postclásico. Los modos de representación en el cine de Hollywood*. Ediciones Castilla, Valladolid, 2006, p. 519

Morfeo: “Hola Neo, ¿sabes quién soy?”

Neo: “Morfeo”.

Morfeo: “Sí, llevaba tiempo buscándote, Neo. No sé si estás preparado para ver lo que quiero enseñarte, pero desgraciadamente se nos acaba el tiempo a los dos. Van a por ti y no sé qué piensan hacerte”.

Neo: “¿Quién viene a por mí?”.

Morfeo: “Incorpórate y compruébalo tú mismo”.

Neo: “¿Cómo? ¿Ahora?”

Morfeo: “Sí, ahora. Hazlo despacio, mira hacia el ascensor”.



Fotograma 3

Lo que Neo ve, y con él el espectador, es a un grupo de policías que siguen a Smith. Una chica señala en dirección a Neo. Por tanto, en este primer contacto telefónico, Morfeo, del que sólo conocemos su voz por ahora, comparece como alguien que dispone de un saber especial y que está dispuesto a entregar a Neo algo de ese saber. A la vez, empieza dándole la orden de que compruebe que la policía lo busca y de que salga de allí.



Fotograma 4

Morfeo: “Te ayudaré, pero debes hacer exactamente lo que yo te diga.”

Morfeo, en cuya enunciación se aprecia una notable seguridad acerca de lo que se debe hacer, queda configurado como un destinador capaz de dirigir los pasos de Neo. Puesto que Morfeo ha sido capaz de anunciarle a Neo algo del futuro inmediato, aquél queda investido de cierto carácter omnisciente. Anotemos de paso que, en la mitología griega, Morfeo es el dios de los sueños capaz de adoptar la forma humana y mostrarse a las personas mientras sueñan. Es también el padre de Orfeo, aquél que se atrevió a bajar a los infiernos de Hades a rescatar a su amada Eurídice. En la mitología cristiana podemos ver a Morfeo como Juan el Bautista, el profeta, que asegura la venida del Mesías, que Jesucristo es el hijo de Dios, y que sostiene con su palabra al Mesías.

Hacia el minuto 27, Neo se muestra dispuesto a conocer una terrible verdad: la humanidad está esclavizada por las máquinas.



Fotograma 5

Morfeo: “Matrix nos rodea, está por todas partes, incluso ahora en esta misma habitación. Puedes verla si miras por la ventana o al encender la televisión, puedes sentirla cuando vas a trabajar, cuando vas a la iglesia cuando pagas tus impuestos. Es el mundo que ha sido puesto ante tus ojos para ocultarte la verdad”.



Fotograma 6

Neo: “¿Qué verdad?”

Morfeo: “Que eres un esclavo, Neo. Igual que los demás naciste en cautiverio. Naciste en una prisión que no puedes ni saborear ni oler ni tocar. Una prisión para tu mente. Por desgracia no se puede explicar lo que es Matrix”.

Morfeo abre la cajita metálica que lleva en las manos

Morfeo: “Has de verla con tus propios ojos”.

Morfeo le ofrece a Neo una pastilla en cada mano.



Fotograma 7

Morfeo: “Esta es tu última oportunidad. Después ya no podrás echarte atrás. Si tomas la pastilla azul fin de la historia. Despertarás en tu cama y crearás lo que quieras creerte. Si tomas la roja te quedarás en el país de las maravillas y yo te enseñaré hasta donde llega la madriguera de conejos”.



Fotograma 8



Fotograma 9

Morfeo: “Recuerda, lo único que te ofrezco es la verdad, nada más”.

Al tomar la pastilla roja, Neo está aceptando la tarea que Morfeo tiene para él. Esa tarea implica, en primer lugar, enfrentarse a un doloroso saber tras ser desconectado de Matrix. También le proporciona un camino para salir de la angustia vital y el desconcierto que viene padeciendo hasta ese momento.



Fotograma 10

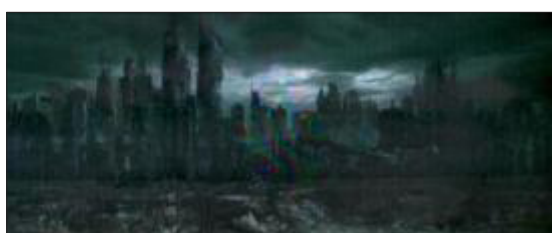


Fotograma 11



Fotograma 12

Morfeo: “Bienvenido al mundo real”.



Fotograma 13

Morfeo: “Este es el mundo como es hoy en día”.



Fotograma 14

Morfeo: “Bienvenido al desierto de lo real”.



Fotograma 15

Neo: “No. No me lo creo, no es posible”.

A Neo le resulta difícil aceptar que todo lo que creía haber vivido no era más que una ilusión, producida por las máquinas, e inyectada en su cerebro. Morfeo sabe por propia experiencia lo problemático que resulta asumir esta nueva situación y, como buen destinador, le va mostrando la realidad de un mundo oscuro, hostil y en permanente guerra con las máquinas.



Fotograma 16

Morfeo: “Cuando Matrix se construyó nació un hombre, tenía la capacidad de cambiar lo que quisiera para rehacer Matrix a su voluntad. El fue quién liberó a los nuestros. Nos enseñó la verdad. Resulta que mientras Matrix exista la raza humana jamás será libre. Después de que él muriera, el Oráculo vaticinó su regreso y que su llegada presagiaría la destrucción de Matrix, el fin de la guerra... y nos traería la libertad. Por esa razón algunos de nosotros nos hemos pasado la vida rastreando Matrix, buscándole a él. He hecho lo que he hecho porque creo que la búsqueda ha concluido”.



Fotograma 17

Morfeo: “Descansa un poco, lo necesitarás”.

De este modo, en el minuto 44, la tarea ha sido explicitada por parte de Morfeo. Ésta tiene una dimensión colosal y apabullante para Neo: liberar a la humanidad. Las dudas sobre si es o no es el Elegido asaltarán a Neo repetidas veces. Será precisamente la intervención amorosa de Trinity, hacia el final de la película, la que permitirá corroborar con claridad que sí es el Elegido. Y otra cosa esencial para el relato simbólico, ella se ha ido configurando, desde el comienzo de la película, como el objeto de deseo para el héroe, además de actuar como aliada.



Fotograma 18

Trinity: “Neo, ya no temo nada. El Oráculo me avisó de que enamoraría y que ese hombre, el que yo amara, sería el Elegido. ¿Lo entiendes? No puedes estar muerto. No puedes porque es a ti a quien amo. ¡Me oyes? Te amo”.



Fotograma 19

Trinity lo besa.



Fotograma 20

Neo, que estaba muerto, resucita.

El nombre de este personaje femenino está cargado de referencias simbólicas, pues podemos reconocer en él a una versión femenina del príncipe de la bella durmiente, también a la tercera persona de la Santísima Trinidad, o a María Magdalena por ser la primera en ver a Cristo resucitado. Es, además, la referencia explícita al número tres, un número en el que cristaliza la estructuración del relato simbólico.

Como vemos, este relato responde nítidamente al modelo de relato simbólico descrito en la Teoría del Relato de Jesús González Requena. Cabe aquí mencionar la experiencia de José María López Reyes en sus grupos de trabajo psicológico a propósito de esta película. Los participantes en esos grupos, al principio, no entendían del todo qué es lo que sucede en ella desde el punto de vista cognitivo y, sin embargo, decla-

rabán sentirse interesados, conmovidos, emocionados. La explicación de este hecho, la podemos encontrar de forma clara y precisa en las palabras de González Requena: “Una eficacia, entonces, que se demuestra ligada a la certeza con la que el espectador reconoce, en el relato –a través del proceso de la identificación– su propio deseo”².

Desde luego, el deseo del espectador se ve movilizado por ese entrecruzamiento de la estructura de la donación y la de la carencia. El inconsciente del espectador reconoce los conflictos y los deseos que están en juego, más allá o más acá de que ciertos detalles de la lógica espaciotemporal de la película puedan resultar confusos en un primer visionado. El marco de referencias en el que se desarrollan los conflictos y los deseos es estable debido precisamente a la solidez de la estructura simbólica de este relato. Es decir, está claro que Morfeo ha encontrado y ha constituido al Elegido para que éste libere a los hombres y está claro el deseo entre Neo y Trinity. Está claro también quién es el oponente: Smith, el agente que trata de preservar el orden de Matrix frente a los ataques de los humanos.



Fotograma 21

2. Debilitamiento del eje de la donación

En la segunda película, *Matrix Reloaded* (2003) ese marco estable de referencias se tambalea. Mientras el eje del deseo se mantiene, e incluso se hace preponderante, todo lo relacionado con la tarea se va presentando con ambigüedad y, en cierto momento, como absolutamente falso. Estos signos, en el plano narrativo, son inherentes al manierismo, tal como señala Jesús González Requena:

La disolución implícita del eje de la donación: la nueva debilidad del héroe se encuentra en relación directa con la creciente incertidumbre que afecta a la figura progresivamente insolvente, hueca o sospechosa, del Destinador y –consecuentemente– de la Tarea que le otorga. Ambigüedad, debilitación del eje de la donación que tiene como correlato la intensificación del de la carencia.³

Esos son los rasgos cuya emergencia vamos a localizar seguidamente. En el minuto 6, los mandos militares de Sión mantienen una reunión en la que intercambian información acerca del inminente peligro que corren. En 72 horas, las máquinas llegarán hasta ese último refugio humano bajo la tierra. A esa reunión se incorpora Morfeo.



Fotograma 22

2. GONZÁLEZ R., Jesús, óp. cit., p. 50.

3. GONZÁLEZ R., Jesús, óp. cit., pp. 568-569.



Fotograma 23

Morfeo: “Algunos de vosotros compartís mi credo, sé que otros no. Los que creéis lo que yo sabed que el final de nuestra lucha está cerca. Pronto se cumplirá la profecía, pero antes de que eso pase, el Oráculo debe ser consultado”.

De repente, aquel discurso de Morfeo que en *Matrix* se presentaba como pleno de sentido, ahora comparece como una creencia particular que no todos comparten y menos en unos momentos en los que la amenaza de la destrucción total está muy cerca. Morfeo mantiene la fe en el Elegido y en la profecía, pero el propio Neo empieza a descubrir que ciertas cosas no son tal como él pensaba. Por ejemplo, el Oráculo forma parte del mundo de las máquinas.



Fotograma 24

Neo: “A mi entender, tú eres un programa del mundo de las máquinas”.

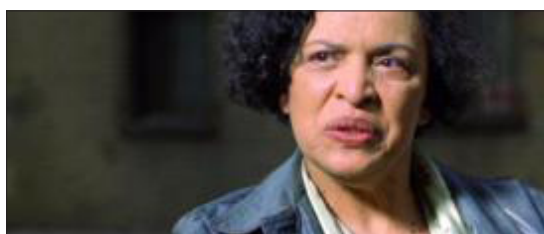
Oráculo: “Vas bien encaminado”.

Neo: “Pero, si eso es cierto, formas parte de este sistema. Otra forma de dominio”.

Oráculo: “Continúa”.

Neo: “Supongo que la pregunta más obvia es ¿puedo confiar en ti?”

La conversación entre Neo y el Oráculo termina en el minuto 48 con la enunciación por parte de ella de una nueva tarea que ya no es la de liberar a la humanidad sino la de salvar a Sión. En principio no son tareas contradictorias, pero no podemos ignorar el hecho de que ahora es un programa omnisciente el que está otorgando una tarea.



Fotograma 25

Oráculo: “Puedes salvar Sión si llegas a la fuente. Para ello necesitarás al creador de llaves”.

Así, esa figura femenina, que en *Matrix* aparecía como ayudante del héroe, ahora se perfila como alguien cuya capacidad de maniobra resulta determinante, a la vez, que el marco en el que se desarrollan los

acontecimientos se va haciendo inseguro, inestable. Neo sigue las indicaciones del Oráculo y llega hasta la fuente. Allí, el Arquitecto define a Neo como un subproducto de Matrix.



Fotograma 26



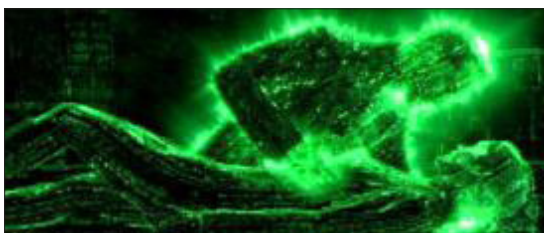
Fotograma 27

El Arquitecto: “Tu vida sólo es la suma del resto de una ecuación no balanceada, connatural a la programación de Matrix. Eres el producto eventual de una anomalía que, a pesar de mis denodados esfuerzos, no he sido capaz de suprimir de esta armonía de precisión matemática. Aunque sigue siendo una incomodidad que evito con frecuencia, es previsible y no escapa a unas medidas de control que te han conducido inexorablemente hasta aquí”.

Neo, que en *Matrix* quedaba configurado como un héroe clásico, en *Matrix reloaded* queda reducido a una anomalía relativamente controlada por el propio sistema creado por el Arquitecto. Además, ya ha habido antes otros cinco Elegidos como Neo. Por tanto, estamos ante una repetición más, prevista de antemano por el propio sistema. De ese modo, el trayecto heroico de Neo en *Matrix* queda desvelado ahora como una ilusión, un espejismo decepcionante y, en el fondo, carente de sentido.

Aquél trayecto heroico trazado en *Matrix* queda ahora deconstruido, disuelto y su disolución está fuertemente asociada, en *Matrix reloaded*, al descubrimiento de que las máquinas poseen una capacidad de manipulación superior a la inicialmente sospechada. Las reglas del juego han cambiado y el valor simbólico del Elegido queda muy debilitado. Entre otras cosas, la experiencia humana del tiempo queda devaluada dentro de un marco atemporal en el que parece que las decisiones relevantes ya han sido tomadas por otras instancias. Ciertas referencias a *Alicia en el País de las Maravillas*, que han ido salpicando el texto fílmico, cobran ahora relevancia, cuando el desarrollo de los acontecimientos se ve fuertemente afectado por un juego caprichoso de falsas apariencias.

A la vez, en *Matrix reloaded*, el eje del deseo se hace hegemónico, pues el amor entre Neo y Trinity aparece como lo único seguro y estable, dando lugar a una espectacular resurrección, tras la muerte de ella. Y por cierto que la decisión de volverla a la vida implica el riesgo de acabar con la especie humana.



Fotograma 28

Y después, cuando la película está acabando, es el propio Neo quien termina por decirle a quien había sido su destinador que aquello en lo que se sustentaba la tarea no era más que un método de control, una mentira.



Fotograma 29

Morfeo: “Una vez que el elegido llegase a la fuente la guerra acabaría”.

Neo: “En 24 horas Sión será destruida”.

Morfeo: “Eso es imposible, según la profecía...”.



Fotograma 30

Neo: “La profecía era mentira, Morfeo, el elegido no tenía que acabar nada, era todo un método de control.”

Morfeo: “Yo no me lo creo”.

Neo: “Tú lo has dicho Morfeo ¿cómo puede ser verdad si la guerra no ha terminado? Perdona... Ya sé que es duro oírlo, pero os juro que es la verdad.”

Trinity: “¿Qué vamos a hacer?”

Neo: “No lo sé”.

De esta manera, el recorrido narrativo de *Matrix reloaded* ha supuesto un progresivo debilitamiento del sentido que de forma tan plena se había construido en la primera, debido esencialmente a que todos los parámetros de aquel universo se han volatilizado. Ciertamente, que los poderes que ha ido adquiriendo Neo son extraordinarios pero éstos parecen provenir del mismo sistema contra el que debiera luchar. Y ese no saber qué hay que hacer implica también no saber bien quién o qué es.

En la tercera de las películas, *Matrix revolutions*, que es una estricta continuación de *Matrix reloaded*, Neo se sacrificará pero por una tarea diferente de la inicialmente planteada en la primera película. Se sacrificará no por liberar a la humanidad de la esclavitud sino para evitar que Smith —éste se ha hecho autónomo, está fuera de control y supone un peligro creciente— destruya tanto a las Máquinas como a Sión. Se sacrificará, por tanto, para sellar un pacto de no agresión entre las Máquinas y los humanos no esclavizados.



Fotograma 31

Neo: “Déjenme decir lo que he venido a decir. Después hagan lo que quieran. No intentaré detenerles”.



Fotograma 32

Máquinas: “Habla”.

Neo: “El programa Smith ha escapado a su control. Ahora se extenderá por la ciudad igual que ya hizo con Matrix. Ustedes no pueden detenerlo, pero yo sí”.

Máquinas: “No te necesitamos, no necesitamos nada”.

Neo: “En ese caso he cometido un error y tendrían que matarme”.

Máquinas: “¿Qué quieres?”

Neo: “La paz”.



Fotograma 33

Máquinas: “¿Y si fracasas?”

Neo: “No lo haré”.

Se desarrolla entonces una feroz lucha entre Neo y Smith en la que éste es destruido y aquél muere.



Fotograma 34



Fotograma 35

Máquinas: “Está hecho”.



Fotograma 36

Las máquinas detienen el ataque contra Sión y se retiran.



Morfeo: “Lo ha conseguido”.

Fotograma 37

Morfeo: “Me he imaginado este momento desde hace tanto. ¿Será real?”

Aquél que había sido el destinador en la primera entrega de la serie, aquél que había enseñado a Neo la dolorosa diferencia entre lo real y el mundo imaginario de Matrix, a la vez que se emociona al ver que los ataques han cesado, se plantea si esto puede ser otro espejismo. Por otro lado, hay que anotar que las Máquinas han adoptado una de las funciones del destinador cual es la de sancionar que la tarea se ha cumplido. Esa tarea es la de acabar con Smith y porque ellas reconocen ese cumplimiento es por lo que termina el hostigamiento contra Sión, que es lo que Neo ha declarado desear. Y así, las máquinas conceden ese objeto de deseo al héroe.

Llama poderosamente la atención cierto despliegue iconográfico en ese momento en el que Neo está frente al núcleo decisorio de las máquinas. Infinidad de ellas revolotean configurando un rostro. Un rostro que flota en el espacio y que adopta imagen y semejanza humana. Como Neo ha quedado ciego, no ve esa imagen monstruosa, pero “ve” o percibe otra cosa, pues su ceguera le permite acceder a ciertas esencias más allá de las apariencias.



Fotograma 38

Al espectador le es dado compartir con Neo esa visión que es la de un foco de extrema incandescencia, el origen de la más intensa luz. ¿Es también el origen del propio Neo, el Elegido? Así parece.



Fotograma 39

Y en el momento en el que la lucha contra Smith llega a su final, en el clímax, hay una alusión explícita al Crucificado de la mitología cristiana. De ese modo, son las máquinas las que crean un redentor y las que resultan omnipotentes; principio y fin del mundo que ellas han construido.



Fotograma 40

Por cierto, que un resplandor semejante protagoniza la última imagen de la película, una imagen de un espacio urbano donde no hay nadie. Justo antes, el Oráculo, que comparece como una especie de gran madre, ha conseguido que el Arquitecto se comprometa a permitir que los humanos que deseen liberarse lo hagan. También se ha dejado abierta la posibilidad de que las hostilidades entre humanos y máquinas se puedan repetir y de que Neo pueda reaparecer.

3. A modo de resumen y conclusión

Hemos deletreado los momentos estructuralmente más significativos de las tres películas *Matrix*, pues una lectura más detallada requiere de un espacio considerablemente mayor del asignado para esta comunicación. Consideramos que ha sido suficientemente demostrada nuestra tesis inicial de que la estructura de relato clásico, puesta en pie en *Matrix* (1999) queda profundamente debilitada en las siguientes entregas. Ese debilitamiento es paralelo a la progresiva disolución del marco de referencias en el que se desarrollan los conflictos y ésta es, a su vez, el efecto del descubrimiento de que las máquinas tienden a la omnipotencia. Son las máquinas las que finalmente sancionan que cierta tarea ha sido cumplida por parte del héroe que se sacrifica, pero esa tarea no es la inicialmente destinada a Neo por parte de Morfeo. Prevalecen los valores positivos en relación con la necesidad de luchar por la libertad de los hombres pero, a la vez, se desliza cierto determinismo cuando se describe un universo sometido a ciclos y repeticiones.

Las máquinas, al final, aparecen como un poder inevitable e irreductible y lo humano como una ilusión manipulable o una imperfección inherente al propio sistema. Las intrigantes imperfecciones y contradicciones humanas parecen ser los únicos problemas que tienen las máquinas para alcanzar un control absoluto.